

Nombre
Practica 1

Programa Multiproposito easyGames

MANUAL TÉCNICO

- **INFORMACIÓN GENERAL**

Nombre del Sistema: “Programa Multiproposito”

Versión del Sistema: V 1.0

Tipo de Manual: Técnico

Fecha de Elaboración: Marzo 2020

Área donde fue elaborado: Informática USAC

- **INTRODUCCIÓN**

El sistema elaborado con fines de brindar distintos modulos , distintos propósitos , denominada easyGames, para contribuir en campos de educación y entretenimiento.

En la categoría de entretenimiento

- Se desarrollara un programa basado en la creación de mascotas y su mantenimiento.

En la categoría de educación

- Se desarrollaran diferentes funcionalidades que permitan practicar matemáticas
- Se desarrollara un almacén de caracteres que permita manejar cadenas largas.

• **OBJETIVOS GENERALES Y ESPECIFICOS DEL SISTEMA**

Objetivos Generales

- Que el estudiante implemente una solución de software con base en los distintos paradigmas de programación vistos en clase y laboratorio.
- Conocer y aprender el lenguaje de programación python y uso de herramientas como graphviz
- Aplicar los conocimientos adquiridos en la clase y laboratorio.

✓ REGLAS DE SISTEMA IMPLEMENTADA

- La aplicación debe ser desarrollada en el lenguaje de programación python
- No se debe tener ninguna Información cargada
- No se permite utilizar las librerías que puedan ayudar al análisis de operaciones matematicas, la estructura que tenga el funcionamiento de operaciones debe ser propio del Estudiante .
- Cualquier librería que quieran utilizar deberá de ser consultada con los auxiliares para evitar inconvenientes.
- No se permite código descargado de internet.

✓ **FUNDAMENTACIÓN DE LA TECNOLOGIA UTILIZADA**

- ✓ Se utilizo PyCharm